

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan media e-modul berbasis *Ispring* pada praktikum sistem kendali menggunakan model ADDIE ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model yang tepat untuk e-modul berbasis *Ispring* pada praktikum sistem kendali adalah *e-learning LMS/Learning management System*. Media pembelajaran ini berisi tentang materi sistem digital seperti rangkaian sekuensial dan rangkaian kombinasional sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. E-modul menggunakan tata letak dengan orientasi potrait sesuai dengan bentuk penyajian yang digunakan di dalam smartphone. Warna latar belakang hitam yang memberikan penonjolan pada tulisan setiap halaman, namun untuk penyampaian materi diberikan latar belakang warna biru muda untuk memberikan rasa tenang, nyaman dan semangat dalam mempelajari e-modul. Di dalam e-modul juga diberikan video pembelajaran untuk memberikan penjelasan lebih tentang pembelajaran sistem digital pada praktikum sistem kendali. Elemen-elemen layout disusun secara rapi dan tidak berhimpitan agar nyaman digunakan sehingga menghasilkan e-modul pembelajaran sistem kendali yang tepat.
2. Fungsionalitas e-modul pada praktikum sistem kendali ini meliputi ketepatan instruksi, ketepatan proses dan ketepatan hasil. Hasil uji diatas membuktikan bahwa e-modul pembelajaran sistem kendali dapat berjalan dengan baik sesuai fungsinya.
3. Uji kelayakan e-modul pada praktikum sistem kendali dilakukan oleh dosen ahli, guru dan siswa. Penilaian ahli materi yang meliputi aspek *self instructional*, aspek *self contained*, aspek *stand alone*, aspek *adaptive* dan aspek *user friendly* sebesar 78,20% termasuk kategori “Layak”. Penilaian aspek materi oleh guru sebesar 81% termasuk dalam kategori “Layak”. sedangkan penilaian ahli media yang meliputi aspek tampilan dan penggunaan sebesar 75% termasuk kategori “Layak”. penilaian aspek media oleh guru sebesar 80% termasuk kategori “Layak”. Penilaian aspek lainnya dari guru yaitu aspek pembelajaran e-modul sebesar 86% termasuk kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya penilaian dari siswa meliputi kategori aspek media, aspek materi dan pembelajaran e-modul. Penilaian aspek media oleh siswa sebesar 80,50% termasuk kategori “Layak”. Penilaian aspek materi sebesar 80,75% termasuk kategori “Layak” dan penilaian aspek pembelajaran e-modul sebesar 82% termasuk kategori “Sangat

Laras Dian Maharani, 2020

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS I-SPRING UNTUK PRAKTIKUM SISTEM KENDALI KELAS XI DI SMKN 1 CIMAHI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Layak”. Sehingga e-modul pada praktikum sistem kendali dikatakan layak sebagai pembelajaran e-modul.

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis *Ispring* pada praktikum Sistem Kendali yang dikembangkan terdapat beberapa implikasi yang didapat, yaitu e-modul berbasis *Ispring* pada praktikum sistem kendali hanya berisi materi, animasi, video dan soal latihan untuk mengukur dan melatih pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi. E-modul berbasis *Ispring* pada praktikum sistem kendali membuat peserta didik belajar mandiri kapan pun dan dimana pun.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat peneliti ajukan untuk mengembagkan media pembelajaran e-modul berbasis *Ispring* pada praktikum sistem kendali yaitu untuk menjadi suatu media pembelajaran yang lebih baik lagi selanjutnya yaitu:

1. Bagi Guru

Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran e-modul berbasis *Ispring* ini dapat digunakan pada mata pelajaran atau materi lainnya agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran karena selain menampilkan materi bahasan, media ini juga dapat dilengkapi animasi yang menarik, gambar yang mendukung dan juga video pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Ispring* ini juga dapat membantu siswa untuk mengukur pemahaman materi dengan mencoba mengisi latihan soal. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran dapan menjadi lebih praktis.

2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat menambah materi dan kelengkapan konten lainnya pada e-modul. Peneliti selanjutnya dapat melengkapi fitur-fitur menarik untuk ditambahkan dalam e-modul seperti penambahan simulasi, jobsheet agar dapat mendorong minat dan menambah pengetahuan, pemahaman bagi peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis *Ispring* dengan optimal agar mendapatkan hasil belajar yang baik, selain itu, peserta didik dapat mengukur kemampuan diri dengan mencoba fitur ujian soal pada e-modul ini.